

PIN-BALL

CHAMPION

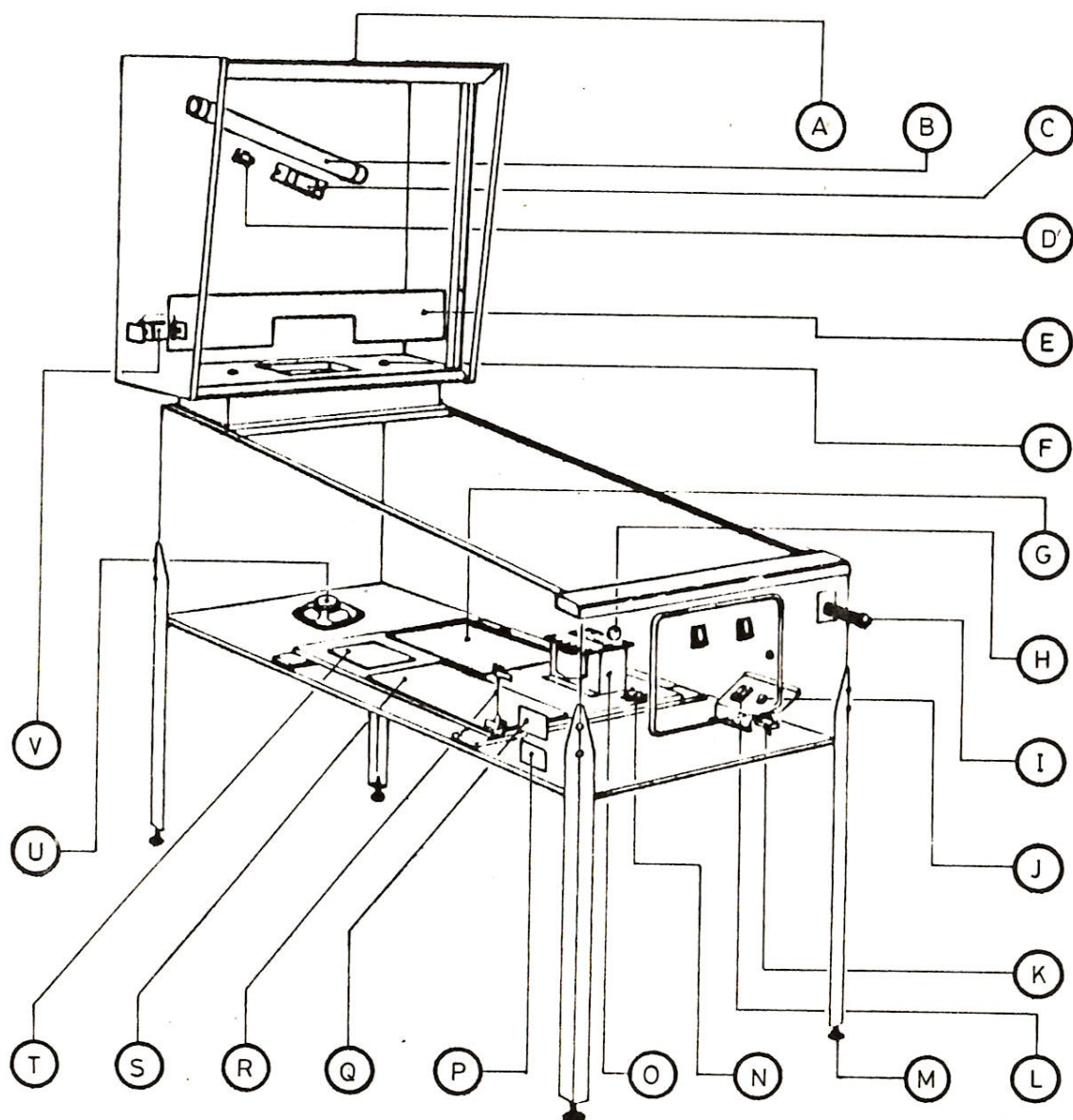
MANUAL DE INSTRUCCIONES

barni
BARNI, S. A.

INSTRUCCIONES

SITUACION DE ELEMENTOS EN LA MAQ.

Fig. 1



A- CERRADURA BLOQUEO CRISTAL.

B- FLUORESCENTE 15W. 220V.

C- REACTANCIA 15W 220V.

D- CEBADOR 25W.

E- PLACA DISPLAYS.

F- TORNILLO FIJ. CABEZAL.

G- PLACA FUENTE ALIMENTACION.

H- PULSADOR PARTIDA.

I- TIRADOR.

J- FUSIBLE RED 10 Amp.

K- INTERRUPTOR RED.

L- BASE AUXILIAR RED.

M- TORNILLO NIVELADOR.

N- FILTRO DE RED.

O- TRANSFORMADOR.

P- PLACA PROGRAMACION.

Q- PLACA AMPLIF. SONIDO.

R- TILT.

S- PLACA C.P.U.

T- PLACA SONIDO.

U- ALTAVOZ 4 Ohms. 10W.

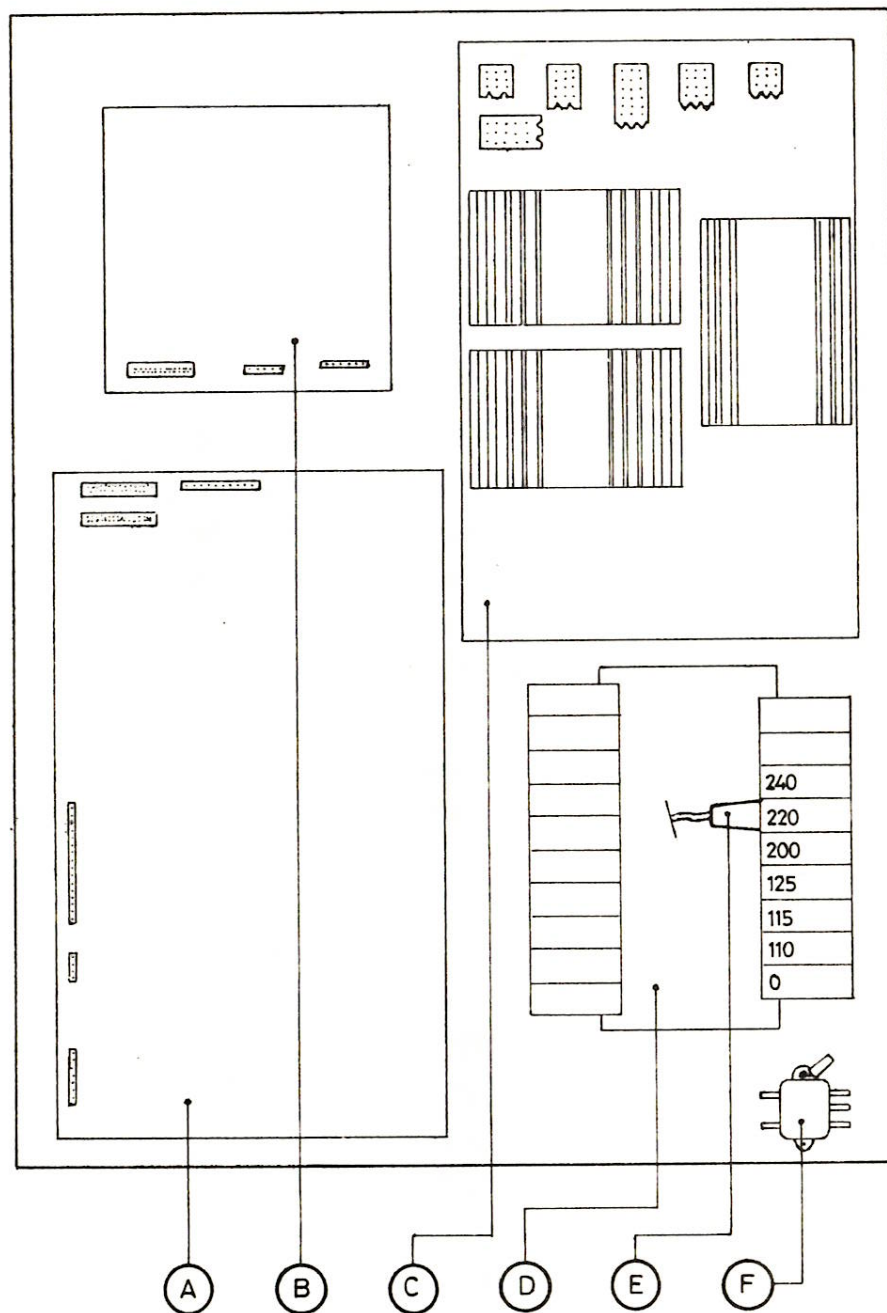
V- TAKA.

INSTALACION DEL PIN-BALL

- 1º.- Montar la Máquina, levantar el cabezal haciéndolo girar y fijar éste y las patas, utilizando los tornillos que se encuentran dentro del cajón de las monedas, junto con la bola de juego.
- 2º.- Comprobar la tensión de red. (La máquina sale preparada - de fabricación para ser conectada a 220 V. C.A.)
Para variar la tensión de entrada, se efectuará mediante el terminal móvil MARRON -E- (Fig. 2), situado en la regleta colocada sobre el transformador -D- (Fig. 2), desplazándolo a la posición correspondiente a la tensión de red disponible.
- 3º.- En este punto, la Máquina está en situación de funcionamiento, pero antes deberá nivelarse y corregir la pendiente en el tablero de juego. Esto se consigue accionando - los tornillos de las patas -M- (Fig. 1). Obtenida su posición, bloquear los tornillos mediante sus correspondientes tuercas. Ahora sí, podrá accionarse el interruptor de red -K- (Fig. 1).

MONTAJE PLACAS Y TRANSF. EN TABLILLA

Fig. 2



A - PLACA C.P.U.
B - PLACA SONIDO.
C - PLACA ALIMENTACION.

D - TRANSFORMADOR.
E - TERMINAL MOVIL.
F - FILTRO RED.

INSTRUCCIONES PARA EL TEST MAQUINA

La máquina dispone de dos pulsadores -T y U- (Fig. 3), situados a la izquierda de los monederos, parte interior de la puerta -J- (Fig. 3). Para situar la máquina en Test, active el pulsador superior -T-, apareciendo en el display del tercer jugador -D- (Fig. 3), la palabra **TEST**, y el número correspondiente del mismo. A partir de esta situación es posible avanzar y retroceder el número de test con los pulsadores superiores, -T- retroceso e inferior -U- avance.

Una vez situado en el número de test deseado, con el pulsador de partida -I- (Fig. 3) se ejecutan las distintas pruebas de dicho test que aparecen en el display del primer jugador -B- (Fig. 3).

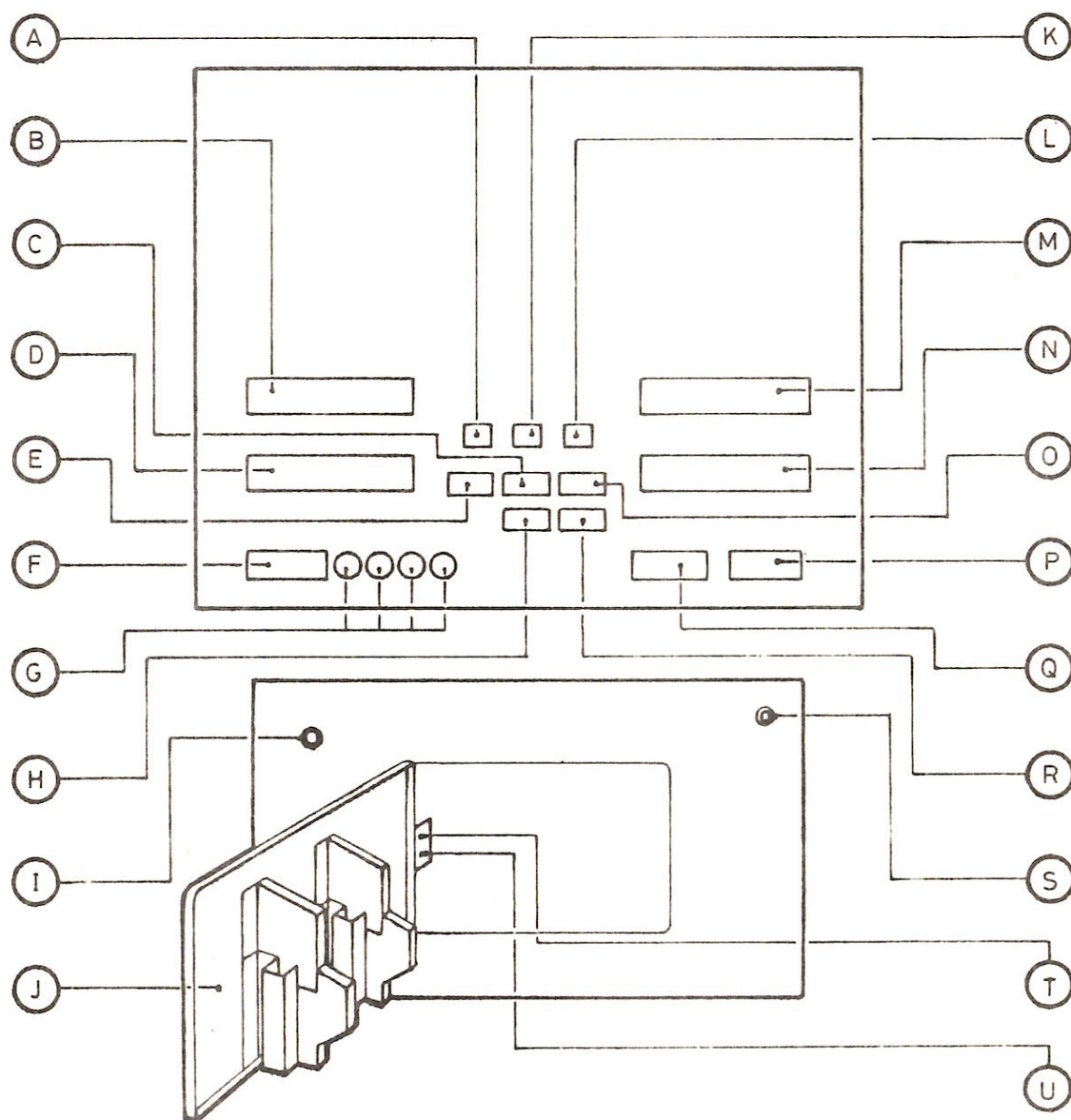
En el display del segundo jugador -M- (Fig. 3), se indica si la prueba ejecutada está activada o no.

TEST Nº 1	ROM.
Nº 2	RAM.
Nº 3	DISPLAY.
Nº 4	SWITCHES.
Nº 5	CONTABILIDAD.
Nº 6	BOMBILLAS FRONTAL.
Nº 7	LUCE TABLERO.
Nº 8	CONTACTOS TABLERO.
Nº 9	BOBINAS.
Nº 10	MUSICA.

Para salir de la posición TEST, desconectar la máquina y volverla a conectar.

FUNCIONES ELEMENTOS FRONTAL

Fig. 3

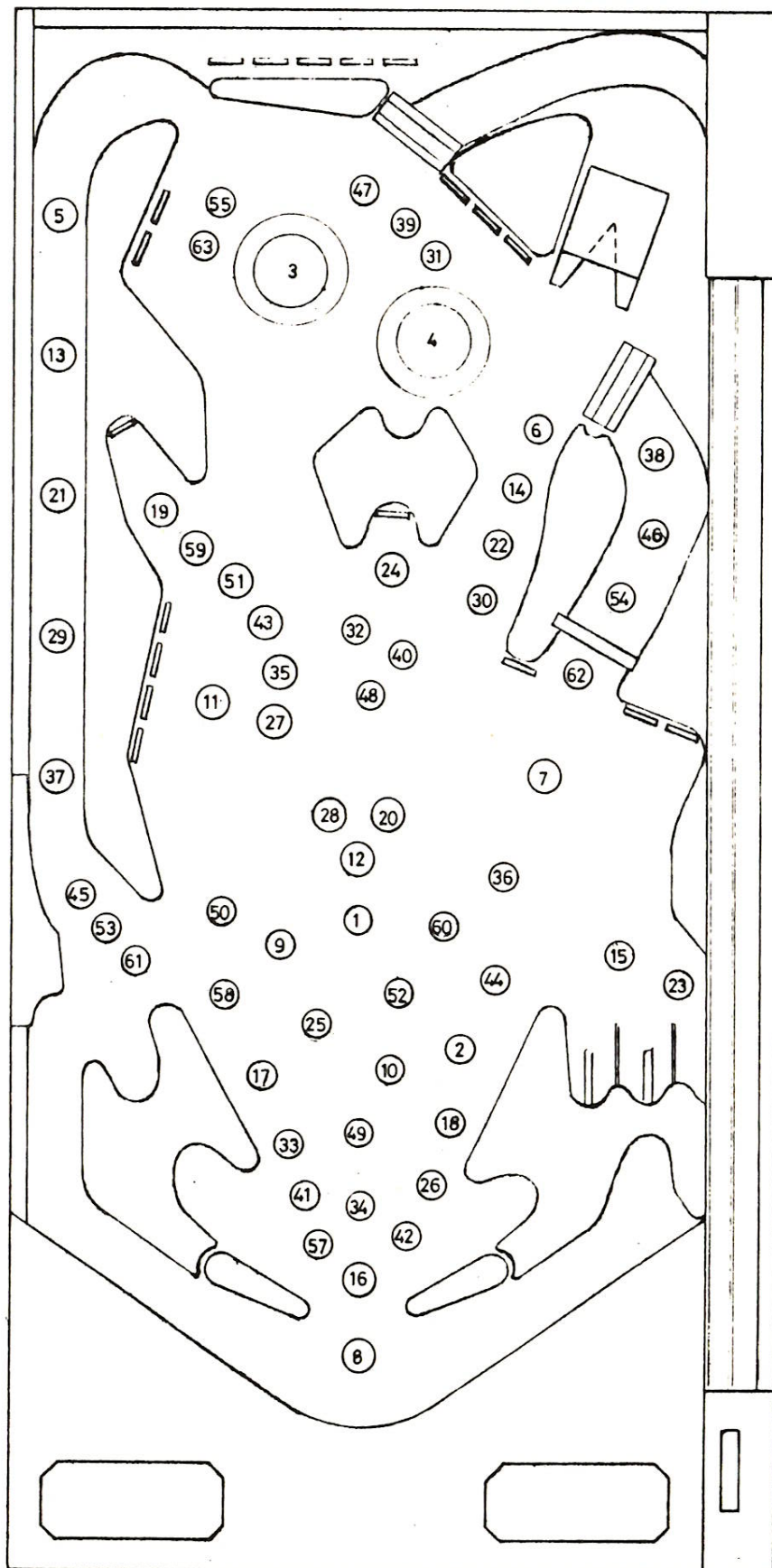


A- DISPLAY CREDITOS
 B- DISPLAY 1^{er} JUGADOR.
 C- INDICADOR ACUMULA TIEMPO ULTIMA BOLA.
 D- DISPLAY 3^{er} JUGADOR.
 E- INDICADOR CREDITOS.
 F- INDICADOR JUGADORES.
 G- INDICADOR NUM. JUGADORES.
 H- INDICADOR DESCUENTA TIEMPO ULTIMA BOLA,
 I- PULSADOR PARTIDA.
 J- PUERTA MONEDEROS.
 K- DISPLAY TIEMPO ULTIMA BOLA.

L-DISPLAY BOLA EN JUEGO Y LOTERIA.
 M-DISPLAY 2^o JUGADOR.
 N-DISPLAY 4^o JUGADOR.
 O-INDICADOR N^o DE BOLA EN JUEGO.
 P- INDICADOR FINAL PARTIDA.
 Q-INDICADOR FALTA.
 R-INDICADOR LOTERIA.
 S-TIRADOR.
 T-PULSADOR TEST Y RETROCESO TEST.
 U-PULSADOR AVANCE TEST.

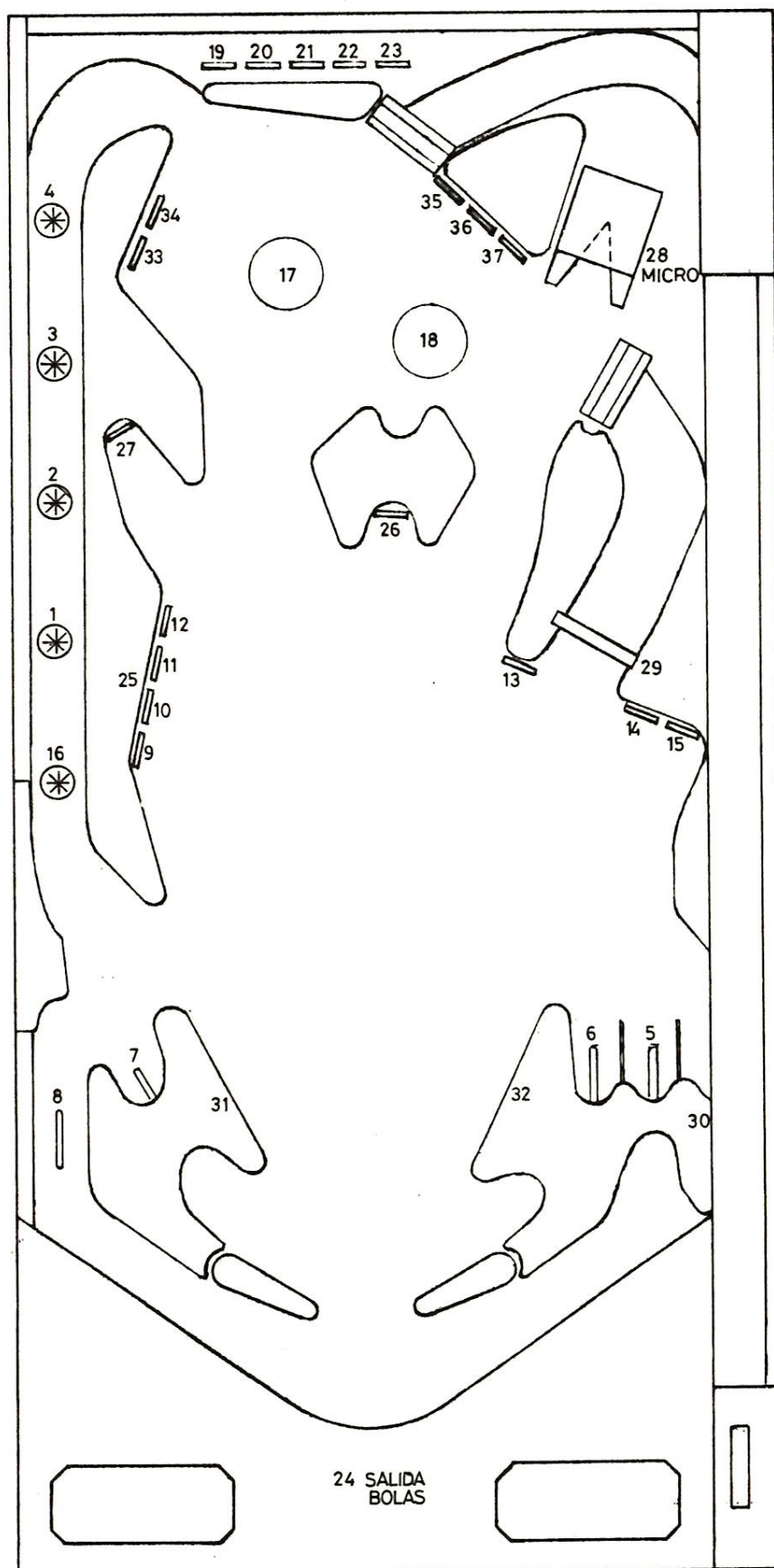
TEST LUCES

Nº 7



TEST CONTACTOS

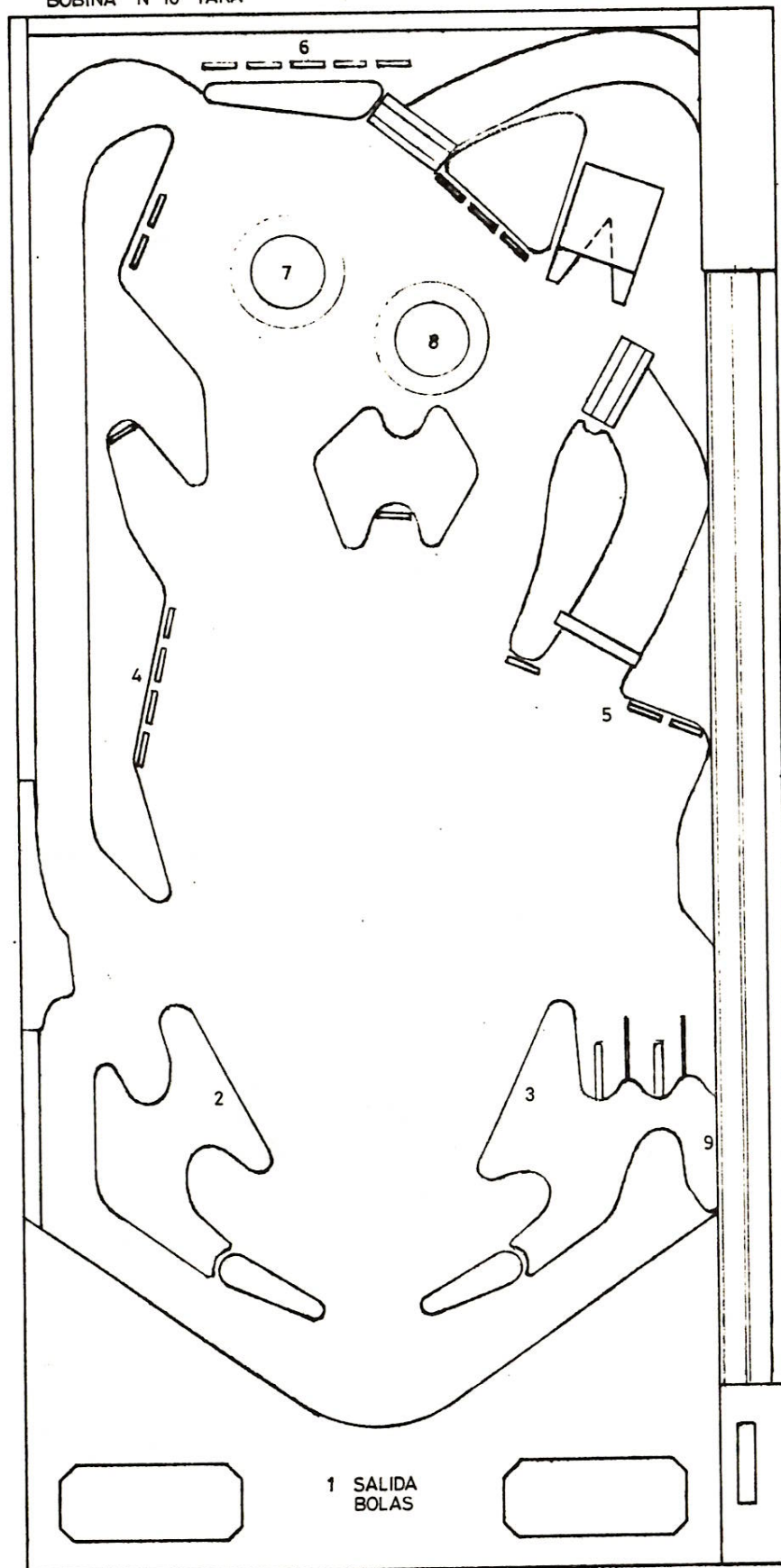
Nº 8



TEST BOBINAS

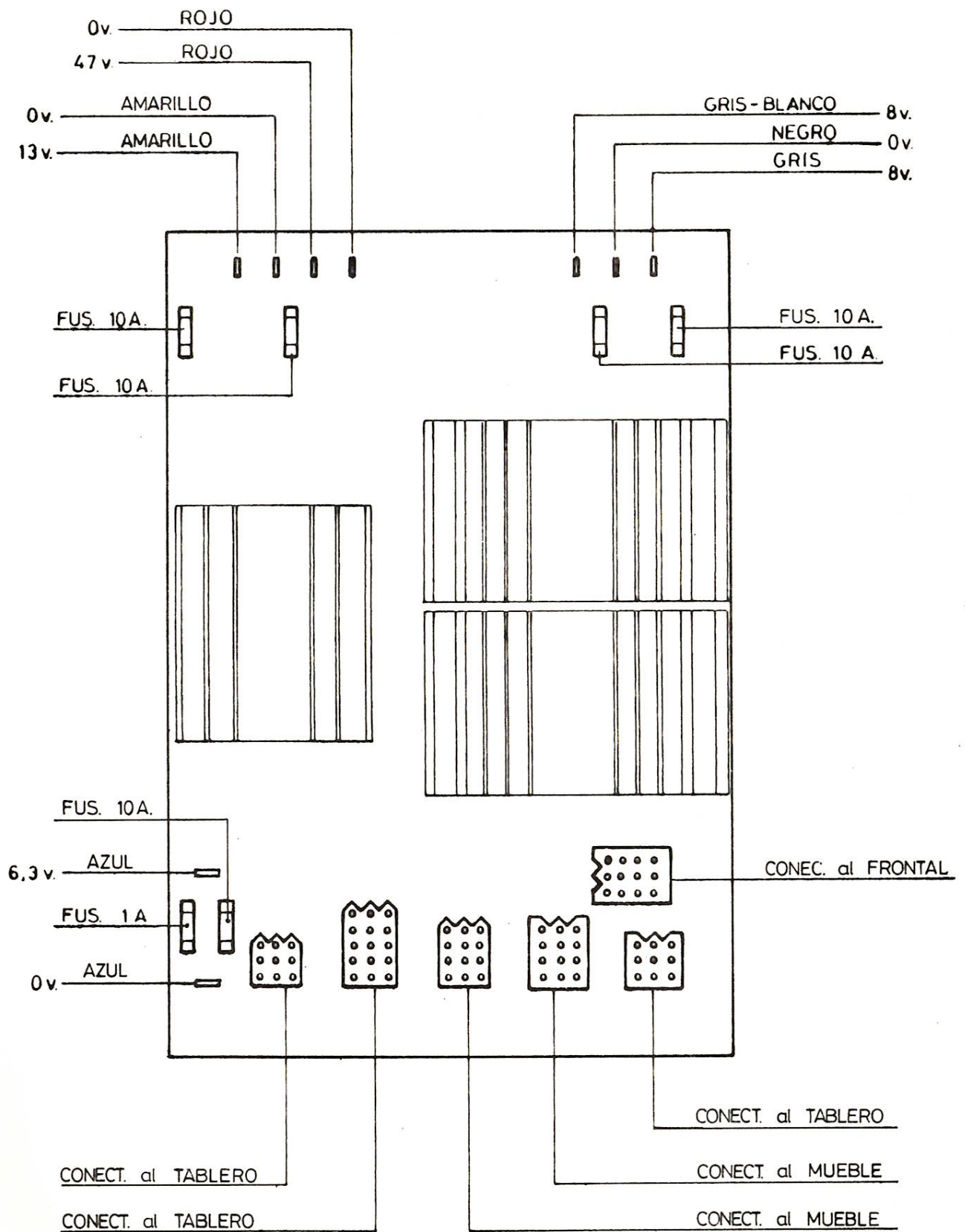
Nº 9

BOBINA Nº 10 TAKA



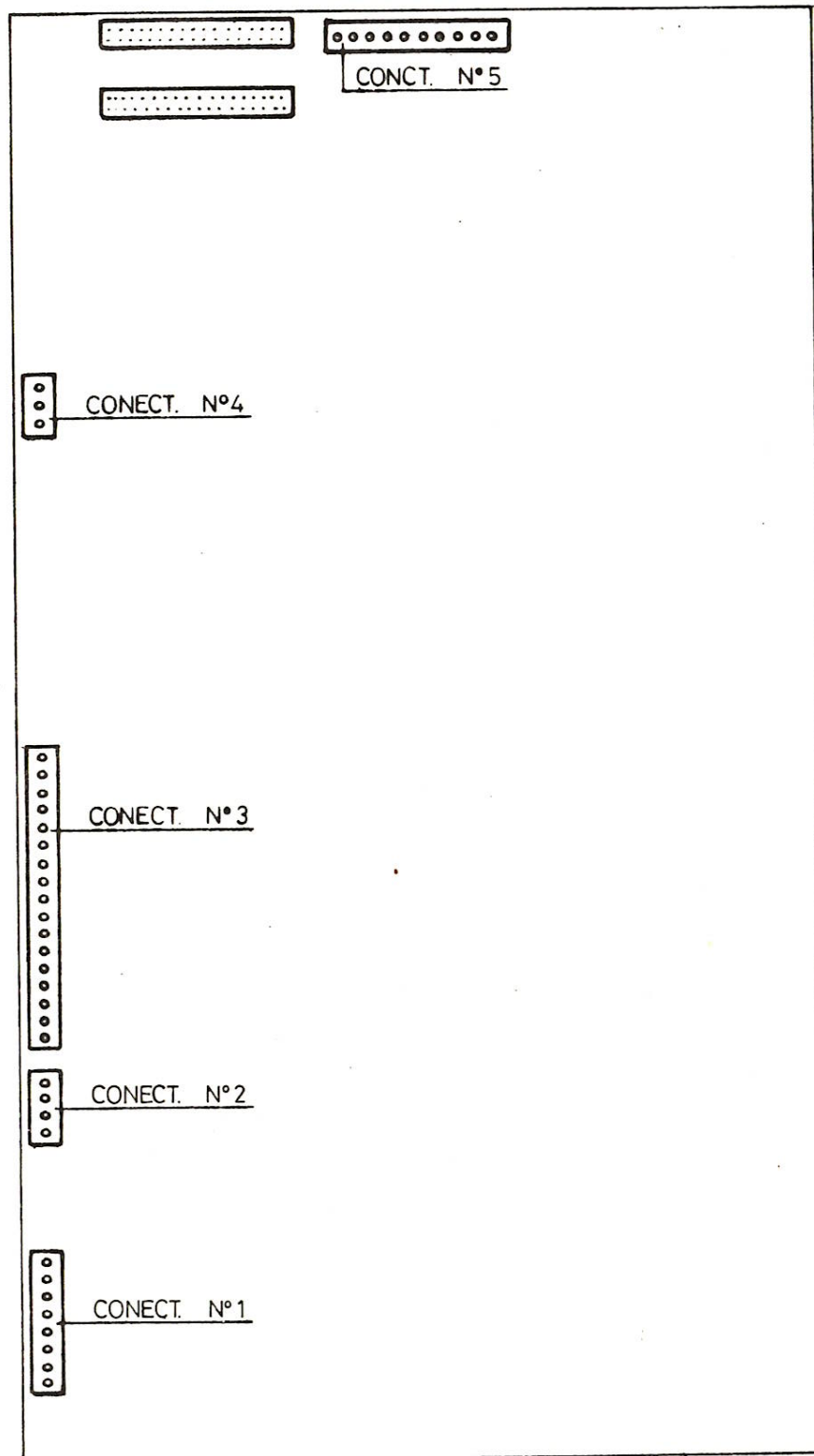
Placa FUENTE ALIMENTACION

(SITUACION CONECTORES)



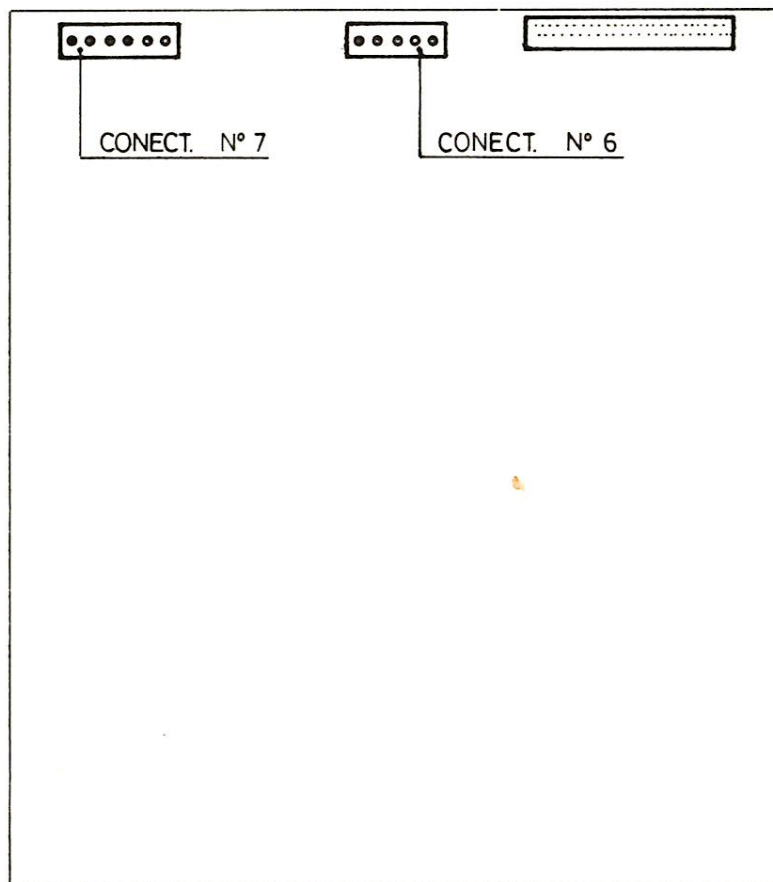
Placa C. P. U.

(SITUACION CONECTORES)



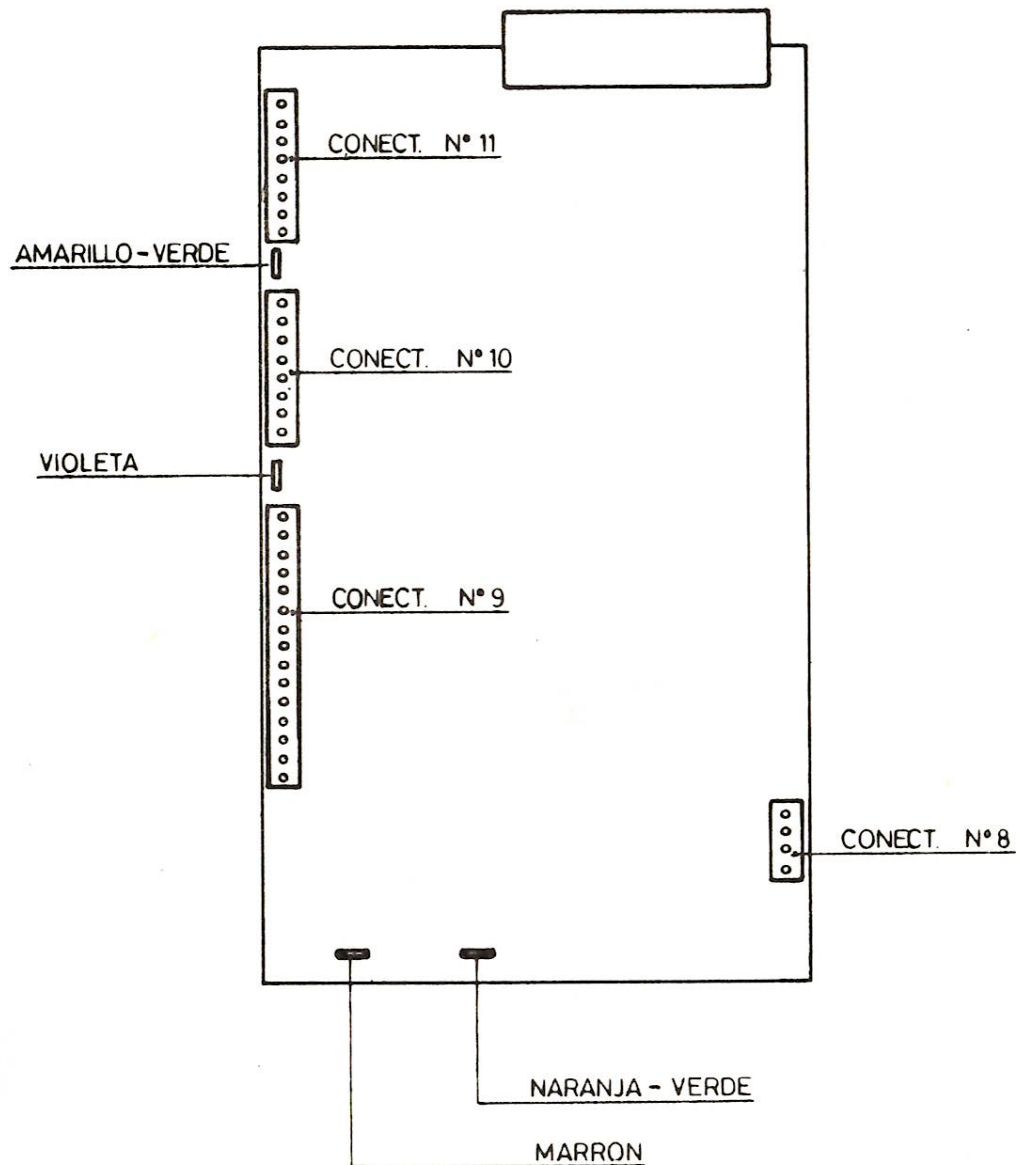
Placa SONIDO

(SITUACION CONECTORES)



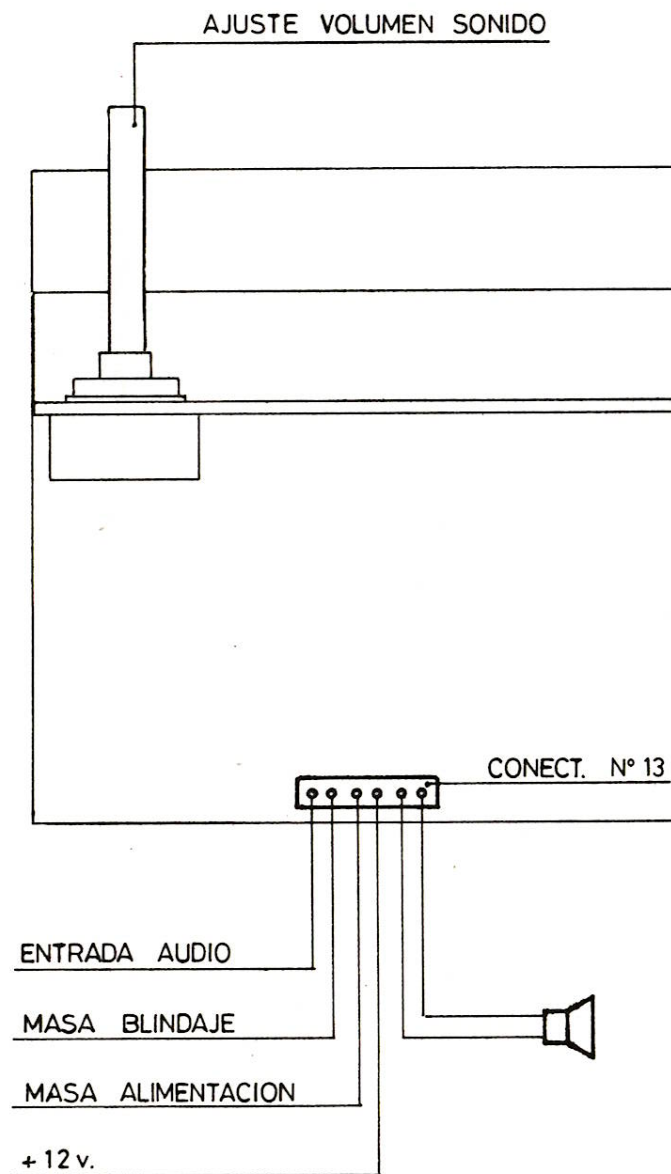
Placa DRIVERS TABLERO

(SITUACION CONECTORES)



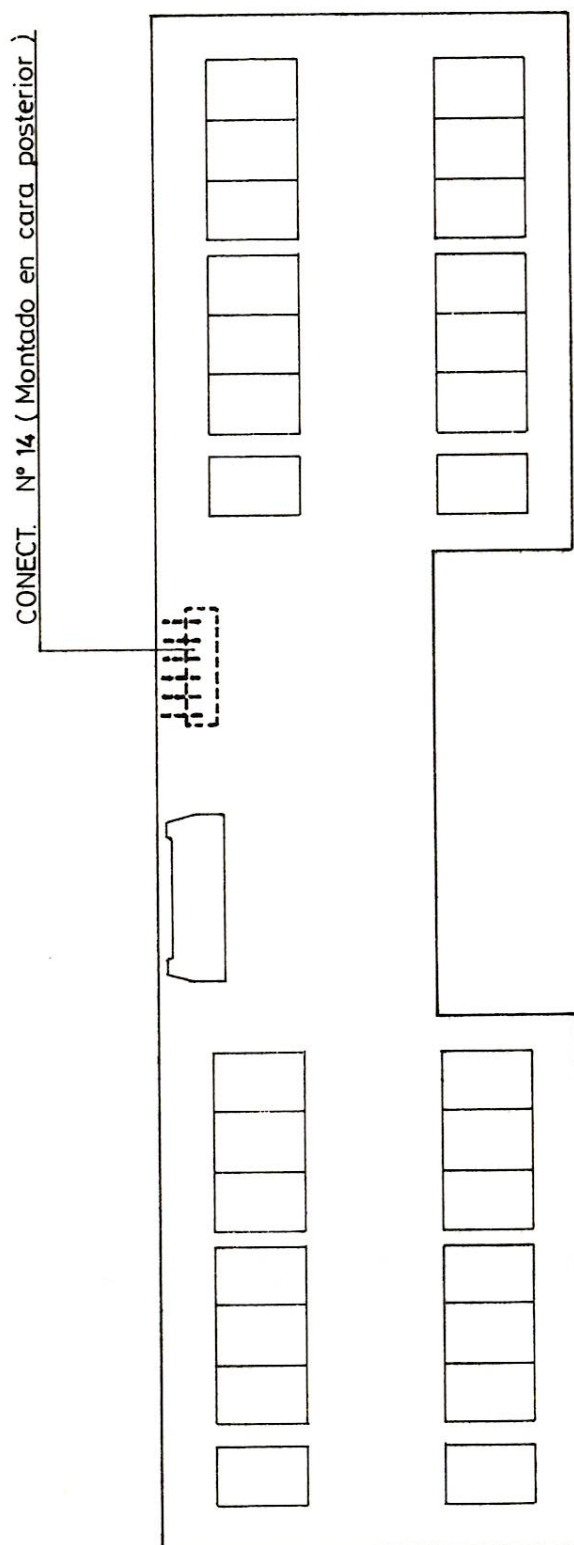
Placa AMPLIFICADOR SONIDO

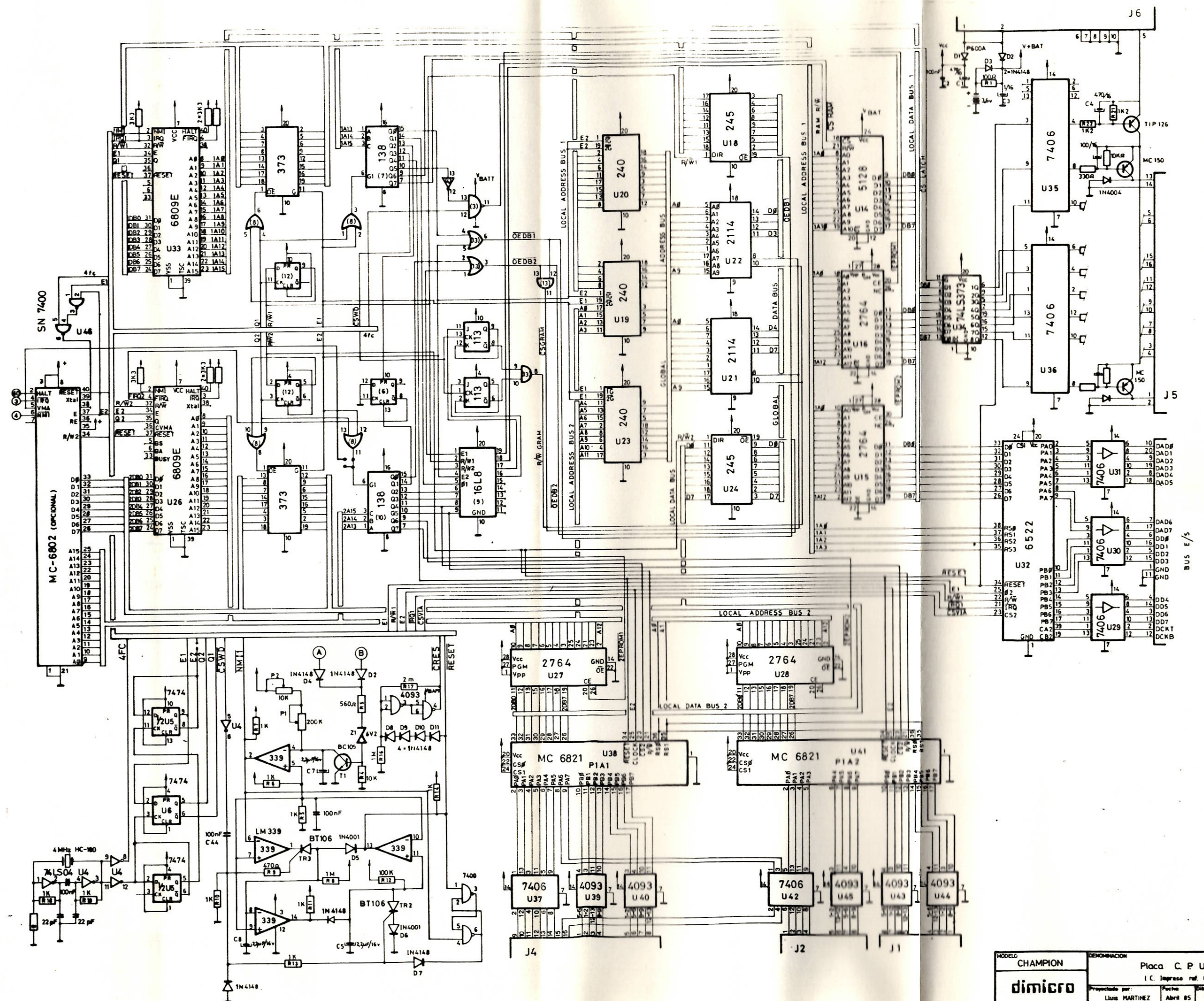
(SITUACION CONECTORES)



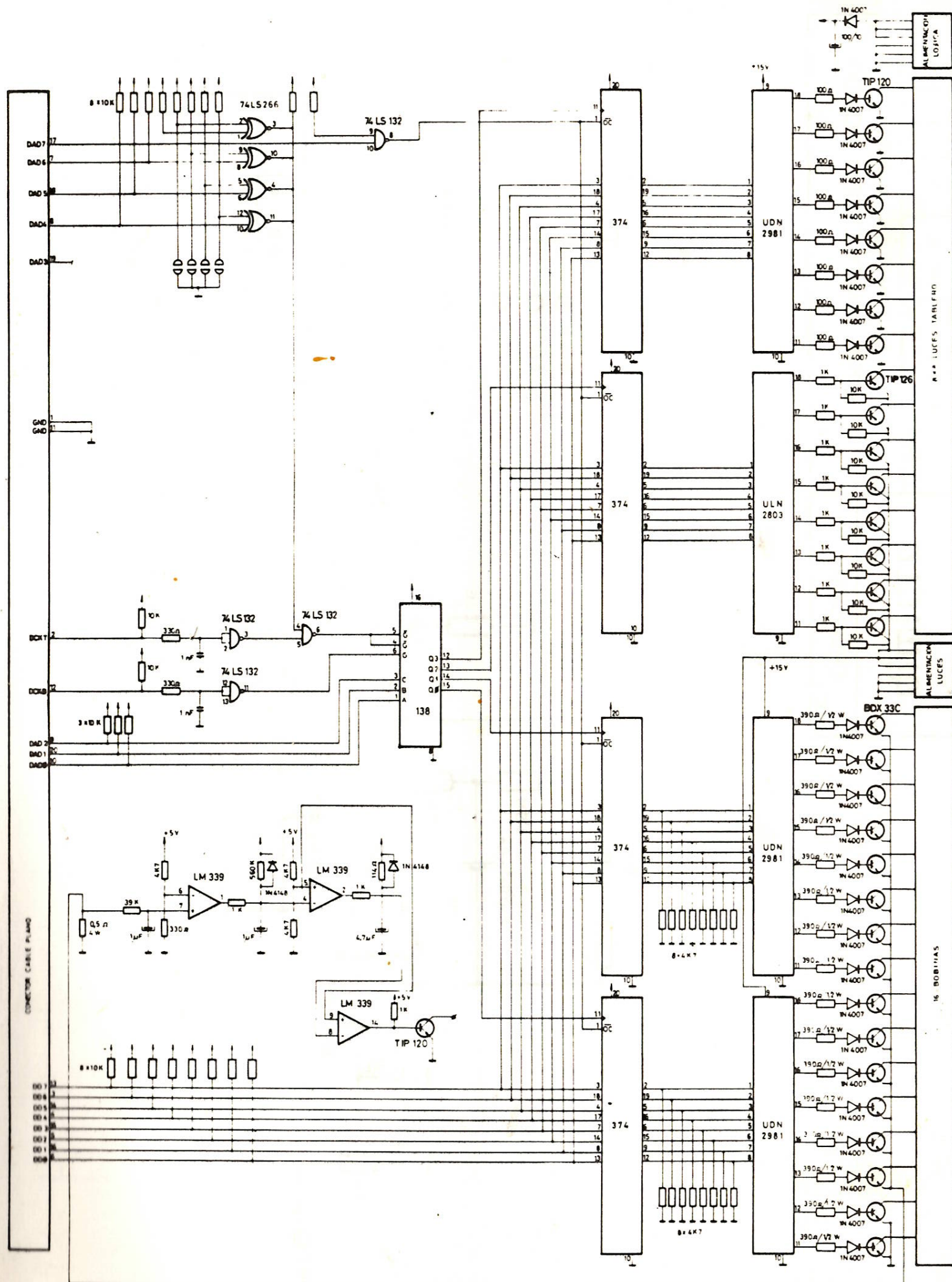
Placa DISPLAYS

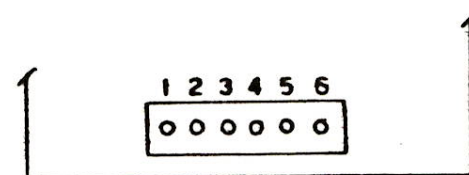
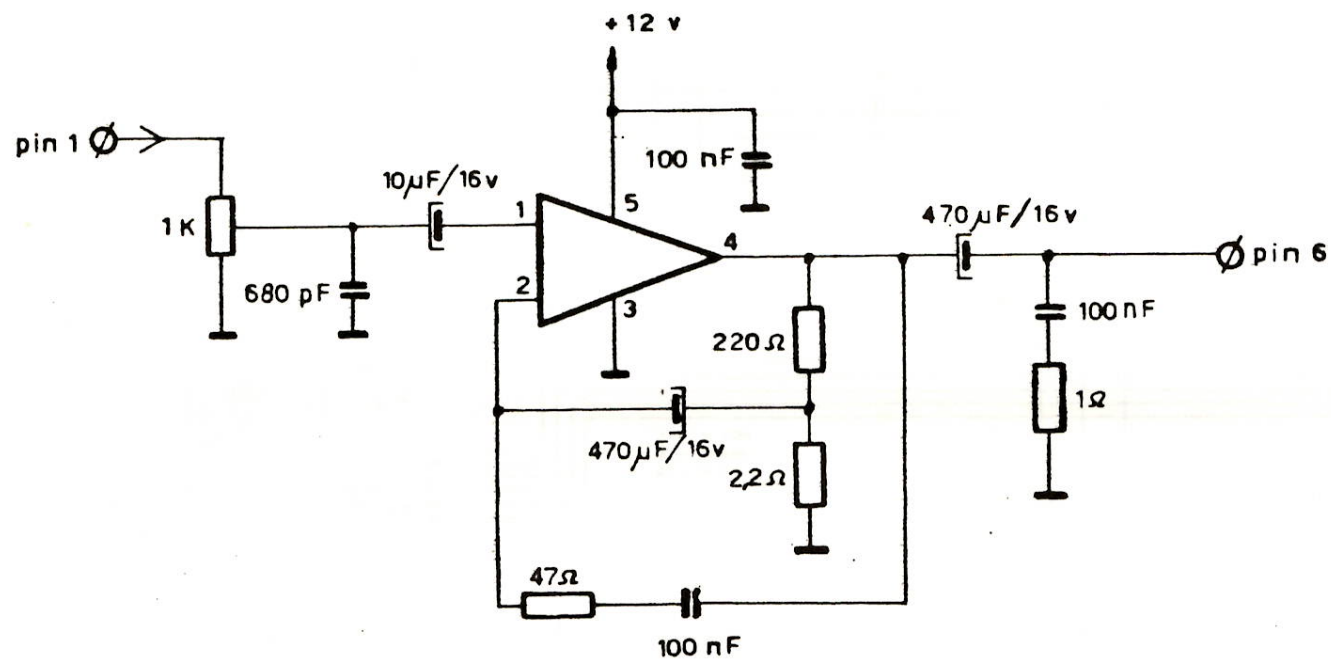
(SITUACION CONECTORES)



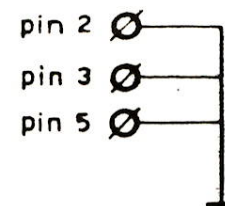


MODELO	CHAMPION	DESIGNACION	Placa C. P. U.
			(C. Impreso ref. 00485)
Proyectado por:	Luis MARTINEZ	Fecha:	Abril 85
		Edi. n°	1
		Pago n°	1
		Plano n°	

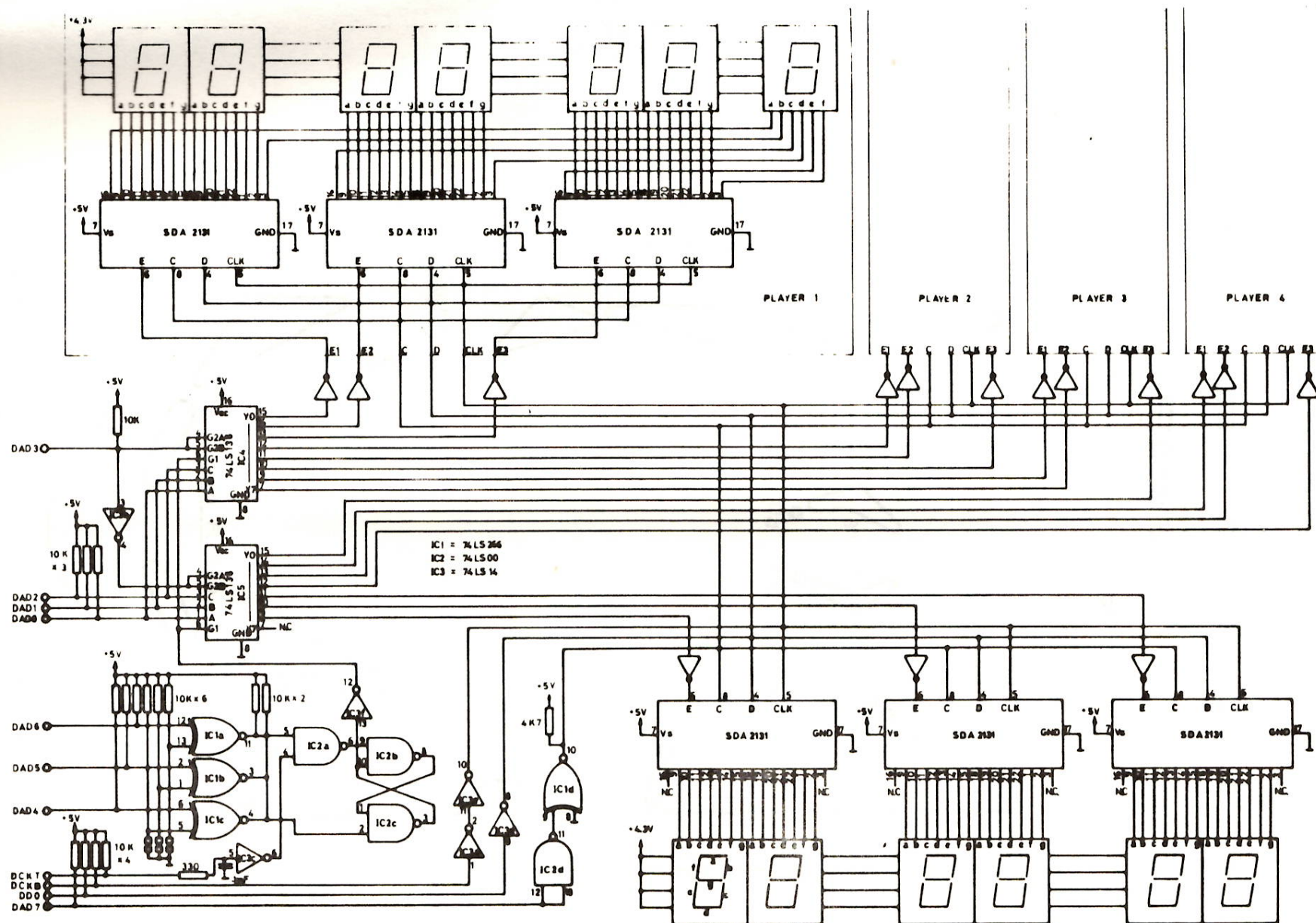




pin 4 $\rightarrow$ +12 v

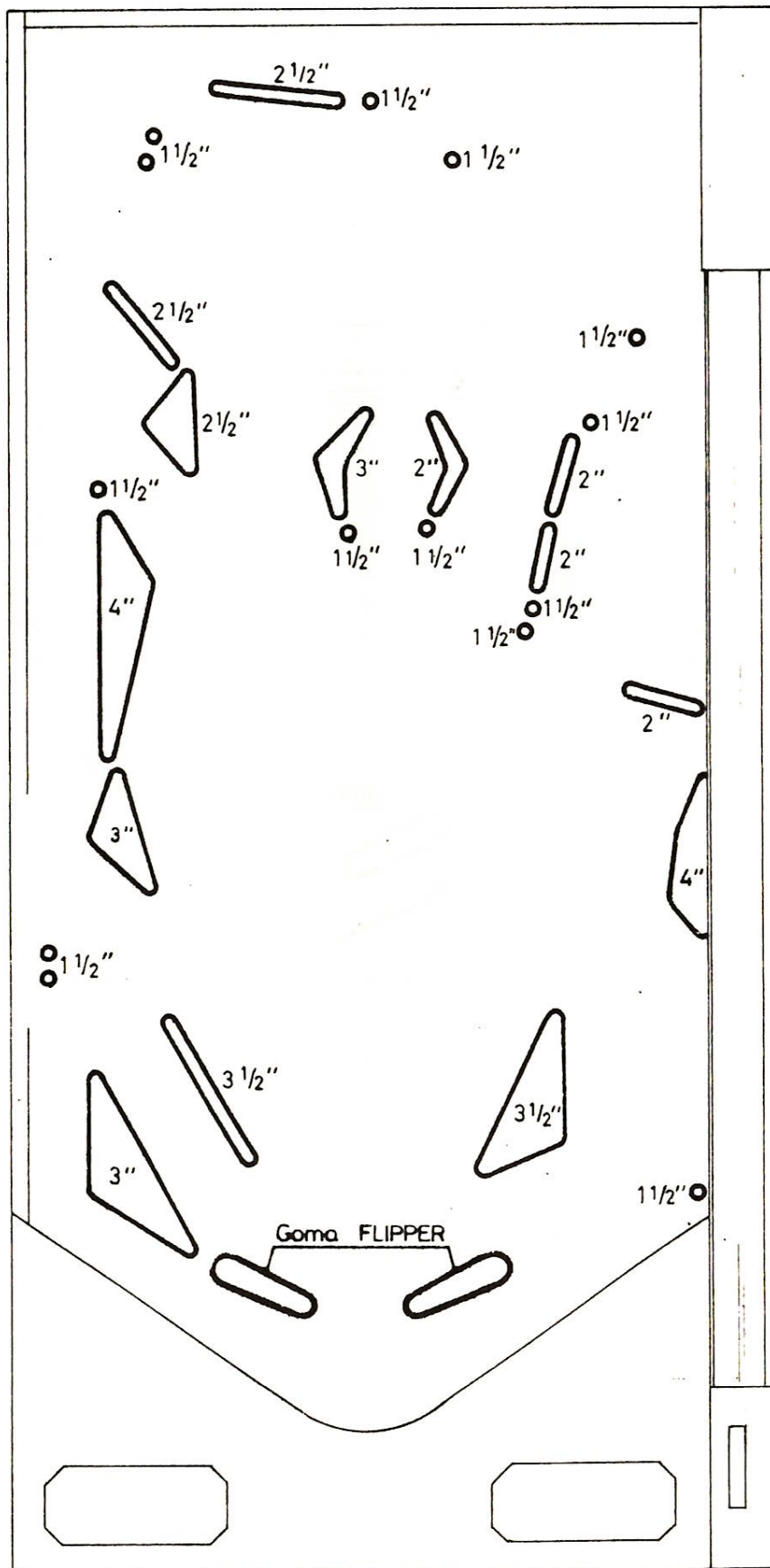


MODELO	DENOMINACION				
CHAMPION	Placa AMPLIFICACION SONIDO				
dimicro	(C. Impreso ref. 01985)				
	Proyectado por	Fecha	Dib. nº	Plano nº	Nº planos
	Lluís DIB	Nov. 85	1	1	1



MODELO	DESIGNACIÓN
CHAMPION	Placa DISPLAYS
dimicro	(C. Impreso ref. 01005)
Proyectado por	Fecha
	Octb. 85
	Hoj. n° 1
	Plano n° 1
	Hº planch.

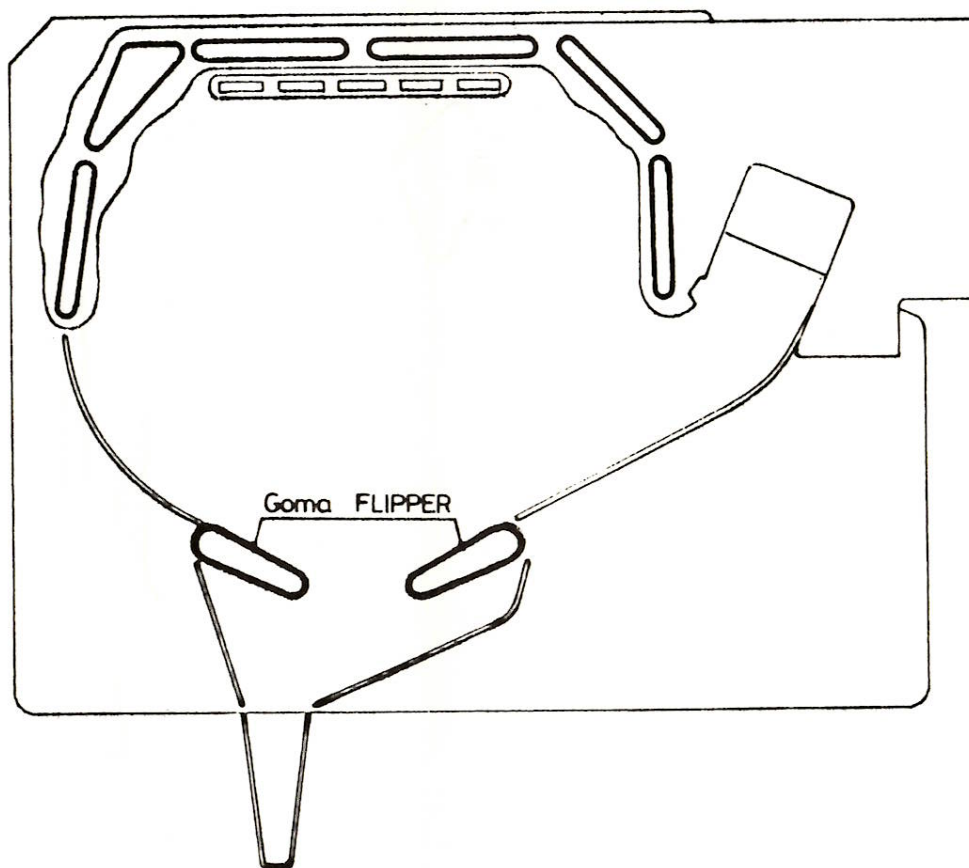
REFS. GOMAS TABLERO



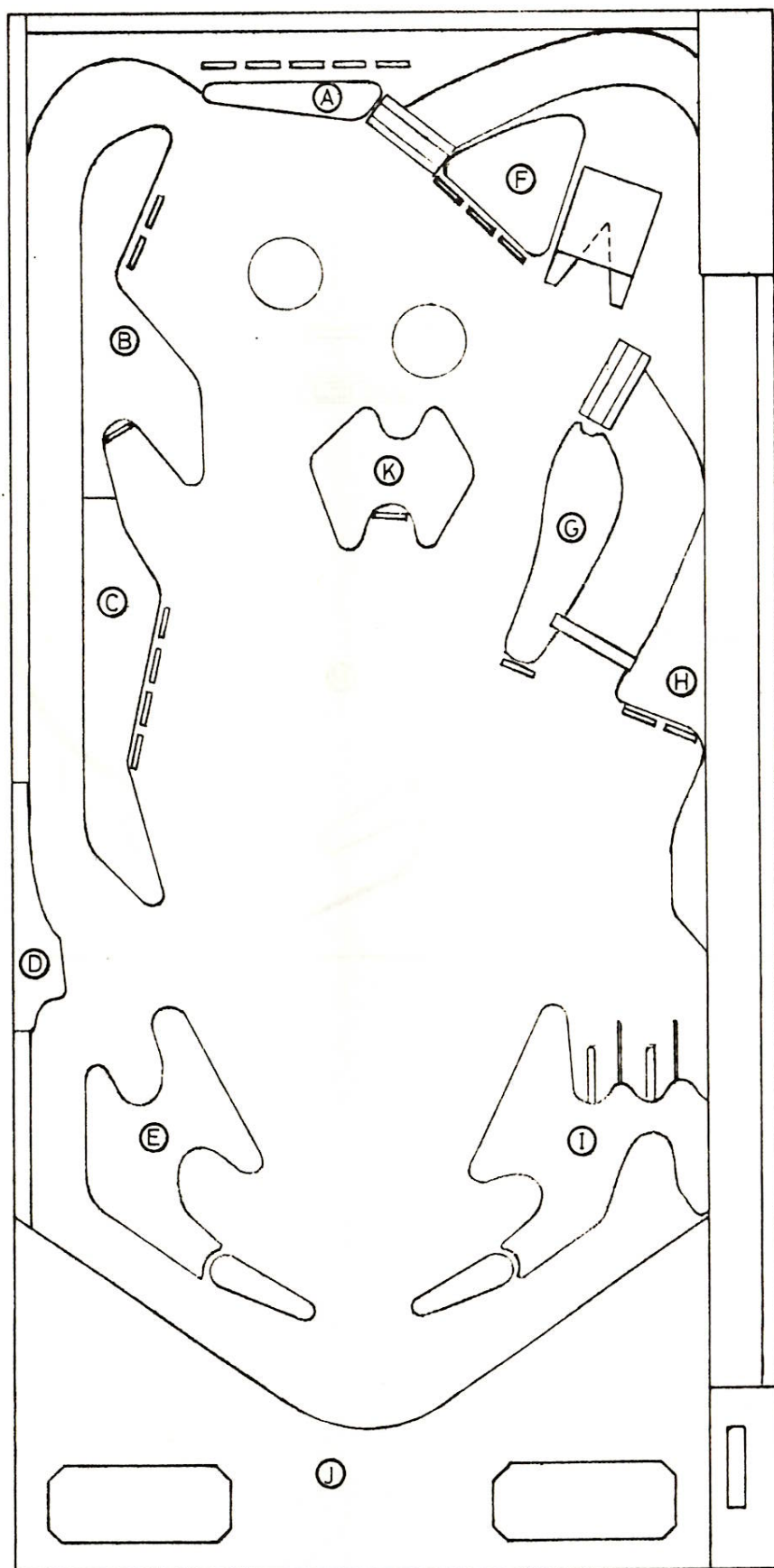
PISO SUPERIOR

REFERENCIAS GOMAS

LAS SEIS GOMAS SON DE 2 1/2"

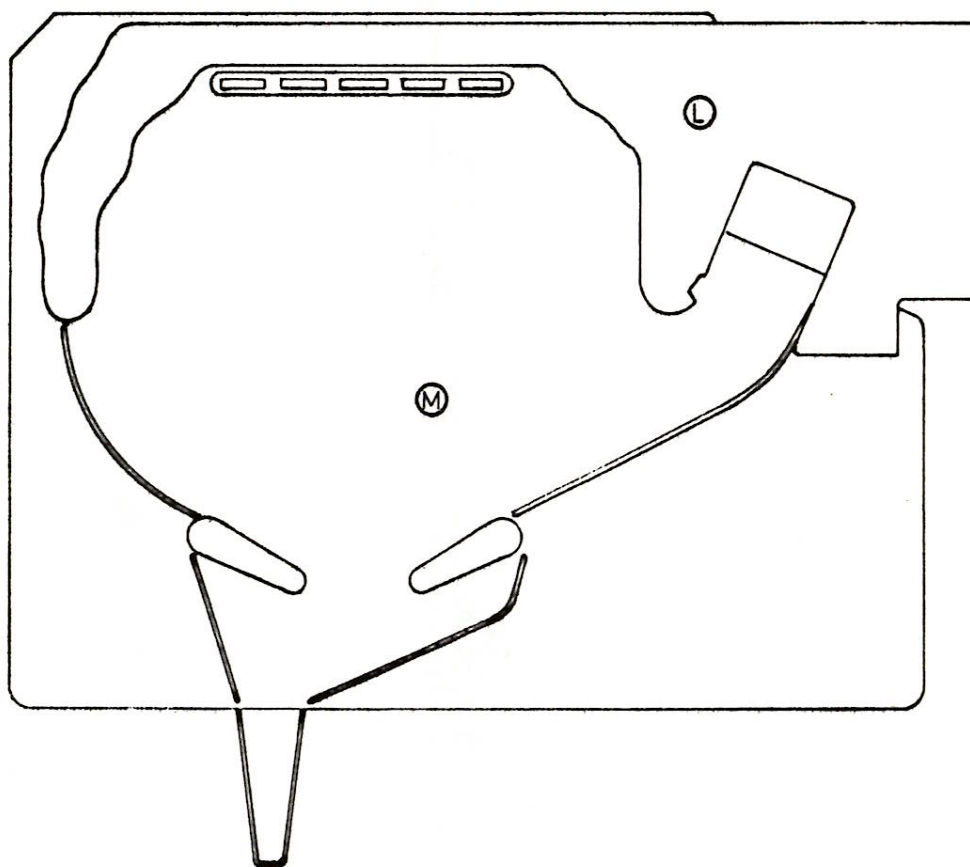


REFS. PLASTICOS RECORTABLES

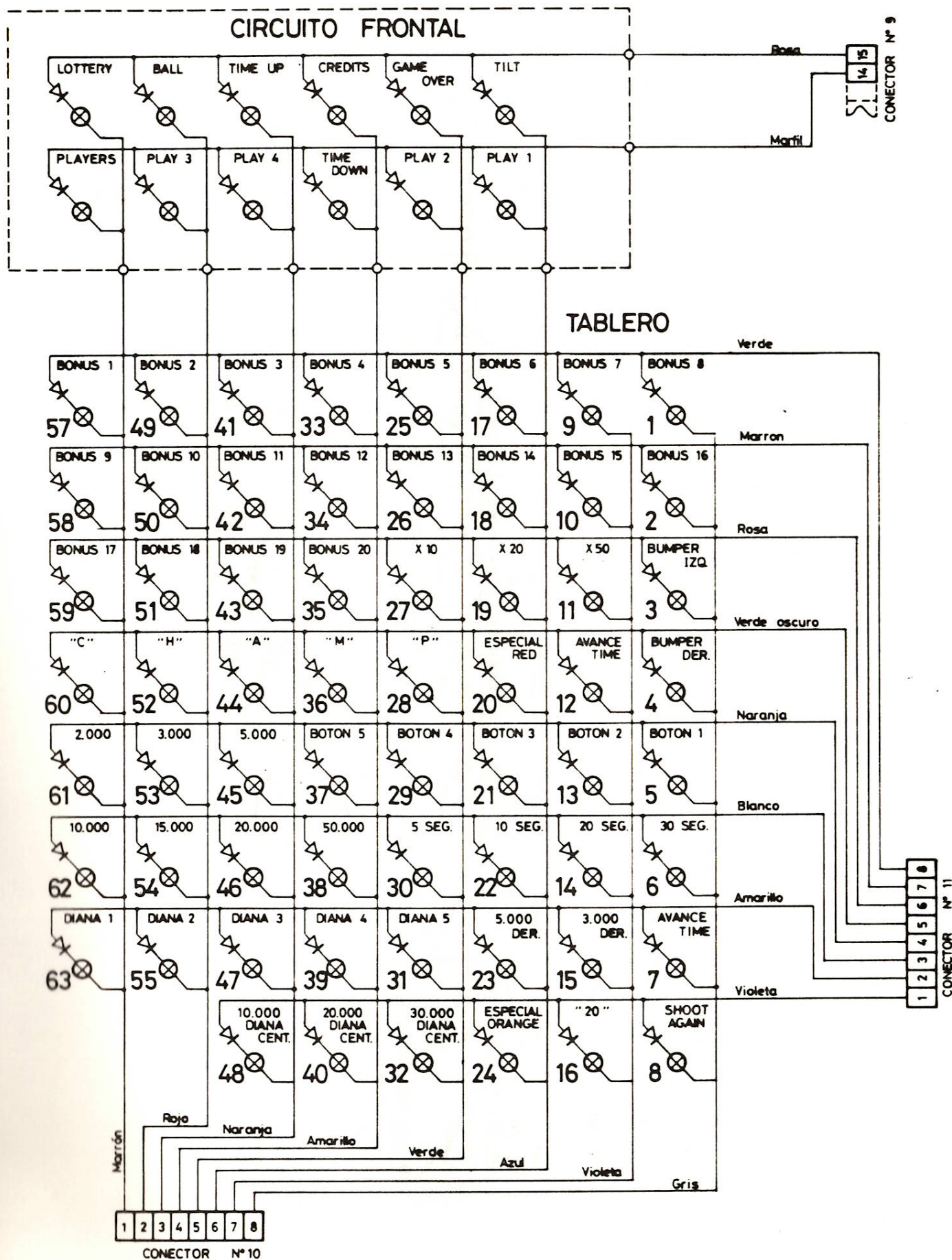


PISO SUPERIOR

REFERENCIAS PLASTICOS



CIRCUITO DE LUCES



CONTACTOS TABLERO



Ptas.

partidas

Ptas.

partidas

bolas

partidas

puntos

partidas

puntos

partidas

puntos

El "tilt" penaliza la bola en juego.

barni

Aragón, 115
08015 BARCELONA
Tel. 223 14 37
Telex 93.408 BARN E